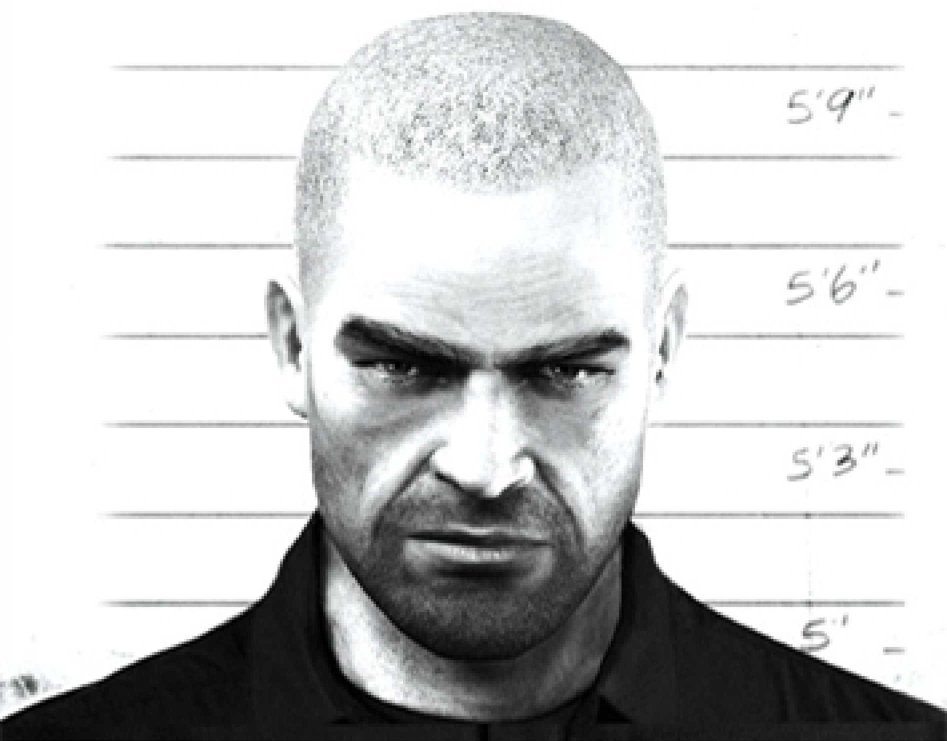



TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL

# ДВОЙНОЙ АГЕНТ

## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ






# МЕДИЦИНСКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. У этих лиц определенные графические эффекты в игре могут вызвать приступ эпилепсии или потерю сознания. Может быть проявлена прежде не наблюдавшаяся склонность к эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда–либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Если вы испытываете головокружение, ухудшение зрения, боль в глазах или мышцах, слабость, ощущение дезориентации или какие–либо непроизвольные подергивания и судороги во время игры, НЕМЕДЛЕННО выключите компьютер и проконсультируйтесь с врачом, прежде чем продолжить игру.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

НАЧАЛО РАБОТЫ ........ 3
НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ ........ 4
ПРЕДИСЛОВИЕ ........ 5
ГЛАВНОЕ МЕНЮ ........ 8
ОДИНОЧНАЯ ИГРА ........ 8
СЕТЕВАЯ ИГРА ........ 18
ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ / ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ........ 27
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ........ 28



# НАЧАЛО РАБОТЫ

## Системные требования

**ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** только Windows XP;

**ПРОЦЕССОР:** P4 3ГГц или Athlon 3000 (рекомендуется P4 3.5 Ггц или Athlon 3500) — Игра оптимизирована под двухпроцессорные системы;

**ОЗУ:** 1Гб;

**ВИДЕОКАРТА:** DirectX 9.0c совместимая, поддерживающая шейдеры v.3.0, с 128 Мб видеопамяти (рекомендуется 256 Мб);

**DIRECT X:** DirectX 9.0c – версия от 06 апреля;

**DVD-ПРИВОД:** 4X;

**ЗВУКОВАЯ КАРТА:** DirectX 9.0c совместимая (рекомендуется EAX™) аудиосистема для ПК, поддерживающая технологию Dolby® Digital Live для воспроизведения звука в формате Dolby Digital;

**СВОБОДНОЕ МЕСТО НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ:** 8Гб;

**ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА:** Мышь, клавиатура.

## Установка/удаление

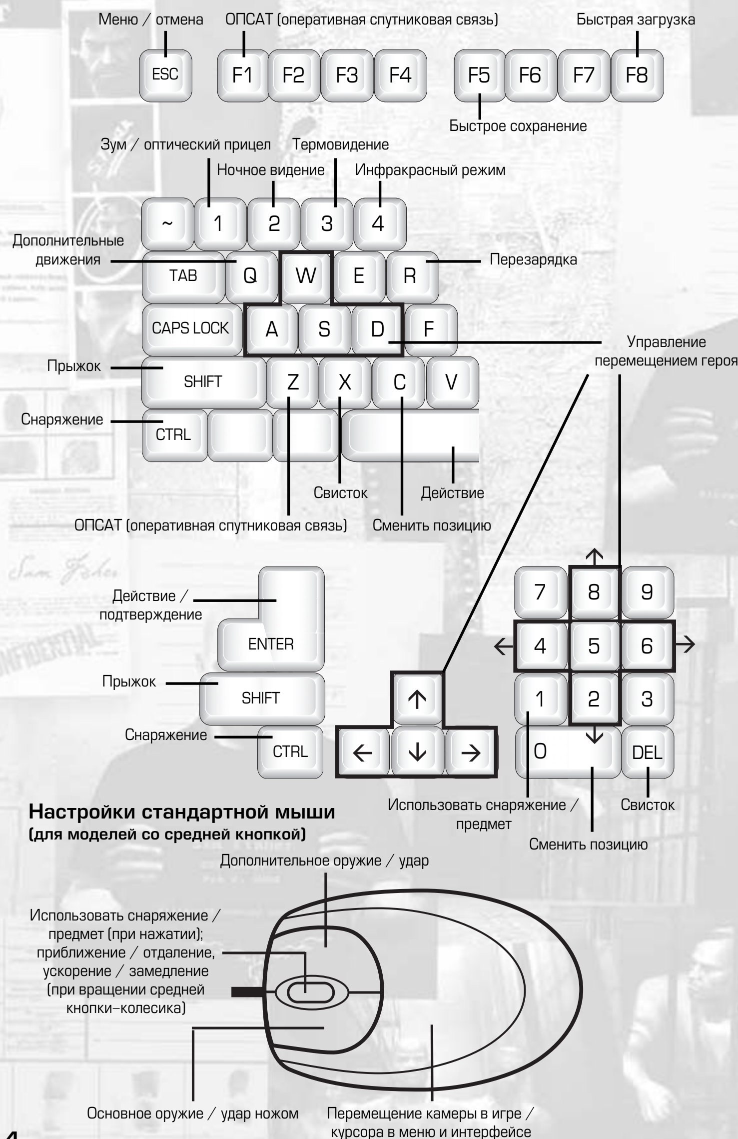
### Установка игры «Tom Clancy's Splinter Cell – Двойной Агент™»

Вставьте DVD-диск с игрой «Tom Clancy's Splinter Cell – Двойной Агент™» в ваш DVD-привод и дождитесь автоматического запуска процесса установки. Если функция автозапуска отключена, дважды щелкните на значке «Мой компьютер» на Рабочем столе, а затем дважды щелкните на значке DVD-привода. После этого дважды щелкните на файле запуска setup.exe для начала установки.

### Удаление игры «Splinter Cell – Двойной Агент»

Для удаления игры «Tom Clancy's Splinter Cell – Двойной Агент™» нажмите на значок удаления в директории игры в Стартовом меню или же перейдите в Панель управления Windows и воспользуйтесь опцией «установка/удаление программ» или «установка программ».

# НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ






# ПРЕДИСЛОВИЕ

## Предыстория

Когда-то Сэм Фишер был простым агентом Третьего Эшелона. В его задания входило проникновение в штаб вражеских группировок, сбор информации, а также — в случае необходимости — физическое уничтожение противника. Но теперь все изменилось. Враги Соединенных Штатов Америки стали хитрее и опаснее, у них появилось больше возможностей. Чтобы всегда быть на шаг впереди своих противников, Третий Эшелон также совершенствуется, хотя у руководителей: полковника Ирвина Ламберта и его заместителя Вильямса, несколько разные точки зрения на путь дальнейшего развития организации. И пока союзники Фишера пытаются преодолеть возникшие разногласия, пока его враги разрабатывают все более хитроумные планы, жизнь самого Сэма Фишера скоро круто изменится и больше не будет такой, как прежде. И в этот критический момент Фишеру предстоит выполнить задание, одно из самых сложных за всю его карьеру. Теперь ему, привыкшему скрытно проникать во вражеские организации и добывать информацию, взламывая систему безопасности противника, придется самому стать одним из тех, с кем он поклялся бороться до последнего вздоха, и выявить врагов, внедренных в его собственную организацию. И теперь ему придется рискнуть на благо страны всем, что у него есть: своей репутацией и своей жизнью.

## Герои

### Сэм Фишер



| | |
|---|---|
| Дата и место рождения: | засекречены |
| Рост: | 178 см |
| Вес: | 77 кг |

Будучи агентом Splinter Cell Третьего Эшелона — наиболее засекреченного подразделения Агентства Национальной Безопасности (АНБ) США, Сэм Фишер является смертельным оружием, чья деятельность направлена на нанесение противнику максимального ущерба с целью обеспечения безопасности страны. Вдобавок к своему опыту и навыкам, агенты, подобные Фишеру, оснащены самыми современными типами оружия и экипировки для проникновения в штаб-квартиру противника, обнаружения информации и проведения сверхсекретных операций, не имеющих официального одобрения правительства Соединенных Штатов. Фишер участвовал в важнейших секретных операциях на протяжении нескольких десятков лет. Благодаря тяжелому труду, вниманию к мельчайшим деталям и бескомпромиссной честности ему удалось не только выжить, но и успешно выполнить эти операции. Фишер не привык к обмену любезностями и не выносит лжи. Ведет себя невызывающе, наблюдателен, решителен, предпочитает без необходимости не вмешиваться и не применять силу. Однако для развития дисциплины, необходимой для его работы, Фишеру часто приходится тщательно скрывать некоторые черты характера. Он мало говорит, обладает оригинальным мрачным чувством юмора, имеет взрослую дочь, которую безумно любит, но из-за работы очень редко видит. Фишер становится самим собой только при выполнении задания. Здесь он в своей стихии. Именно здесь его жизнь снова обретает смысл, здесь становится понятно, кто враг, а кто союзник, где черное, а где белое... Однако теперь все изменится.

### Полковник Ирвин Ламберт

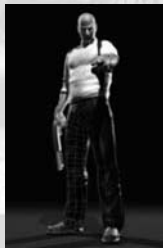


Дата и место рождения: 1961, Бэткейв, Северная Каролина
Рост: 185 см
Вес: 122 кг

Ламберт — руководитель оперативного отдела Третьего Эшелона. Он осуществляет руководство всех боевых операций и подотчетен только одному человеку. Ламберт был совсем молод, когда начал свою работу в разведке, однако быстро поднялся по карьерной лестнице. Служил в Персидском заливе до и во время «Бури в пустыне», где руководил разведкой и отвечал за деятельность двойных агентов. После перебрался в Третий Эшелон, где возглавил перспективную программу подготовки агентов нового типа Splinter Cell. Созданная программа имела большой успех. Агентами нового типа был успешно выполнен ряд важнейших операций во многом благодаря участию подчиненного и друга Ламберта — Сэма Фишера. Несмотря на то, что Ламберт обладает достаточно обширными связями, а его имя до сих пор имеет большой вес в правительственных кругах, предложения полковника относительно изменения структуры АНБ США вызывают недовольство некоторых влиятельных личностей.

## Другие герои

### Эмиль Дюфран



Дата и место рождения: 1956, Опелусас, Луизиана
Рост: 175 см
Вес: 73 кг

Воззрения Эмиля Дюфрана являются результатом традиционного воспитания детей в состоятельных семьях. С самого детства Дюфрану внушали, что он родился для того, чтобы стать великим человеком. На основе веры в необходимость кардинального изменения существующих в Америке устоев была создана группа АДБ, поставившая перед собой цель изменить страну путем разрушения бесперспективного общественного порядка. Многие называют Эмиля Дюфрана террористом, но сам он считает себя патриотом.

### Энрика Виллабланка



Дата и место рождения: 1977, Хейленд Бич, Флорида
Рост: 170 см
Вес: 56 кг

После получения докторской степени Энрика осознала, что окончательно запуталась в жизни. У нее было множество идей относительно решения проблем современного общества, и поиски путей для их осуществления привели Энрику в АДБ. Будучи единственной женщиной в организации, Энрике приходится маскировать свою неуверенность профессионализмом и презрением.



### Карсон Мосс

Дата и место рождения: 1972, Талса, Оклахома
Рост: 188 см
Вес: 111 кг

Из всех членов АДБ, Мосс дольше всех работает на Эмиля. Также Эмиль является единственным человеком, которого Мосс уважает. Поэтому Мосс использует свою должность начальника безопасности АДБ для запугивания всех остальных членов организации, кроме Энрики. Хотя ранее Эмиль считал Мосса идеально надежным подчиненным, ошибки при обеспечении безопасности, в последнее время совершенные Моссом, значительно ухудшили отношение к нему Эмиля.

### Джеми Вашингтон

Дата и место рождения: 1979, Дотан, Алабама
Рост: 180 см
Вес: 75 кг

Джеми — человек-контраст. С одной стороны, обычно он дружелюбен и легко сходится с понравившимися ему людьми. Если он клянется в дружбе, то для него это не пустые слова — он становится верным другом до гробовой доски. Но с другой стороны, это порочный, жестокий человек, который получает удовольствие от физического насилия над другими людьми, в особенности неспособными постоять за себя.

### Хишам Хамса

Дата и место рождения: 1979, Вашингтон, округ Колумбия
Рост: 175 см
Вес: 75 кг

Будучи сотрудником нового Межведомственного отдела Министерства обороны США, Хамса достаточно молод для занимаемой им должности. Номинально он является сотрудником ЦРУ, однако, благодаря его быстрой обучаемости, Хамса быстро заметили и перевели на должность посредника между ЦРУ и АНБ. Хотя Хамса достаточно молод и самоуверен, когда-нибудь его универсальность обязательно поможет ему добиться успеха на оперативной службе.

# ГЛАВНОЕ МЕНЮ

В меню начального экрана запуска вы можете выбирать между двумя режимами игры или посмотреть список создателей.

- **Одиночная игра**
- **Сетевая игра**
- **Создатели игры**

## Меню одиночной игры

В данном меню можно выбрать следующие опции:

- **Загрузить игру:** выбрать для загрузки одну из сохраненных ранее игр. Для загрузки будут отображены лишь игры, сохраненные ранее выбранным игроком.
- **Новая игра:** благодаря данной опции, после выбора или создания игрока, можно начать новую игру. Перед началом игры необходимо выбрать уровень сложности: нормальный, сложный или эксперт.
- **Тренировка:** здесь можно применить основные навыки Сэма Фишера в Splinter Cell – Двойной Агент на практике.
- **Опции:** изменить установки звука и графики.

## Меню сетевой игры

В данном меню можно выбрать два режима игры через Интернет или локальную сеть: Поединок или Командные испытания.

Более детальную информацию по данному разделу смотрите на странице 22.

# ОДИНОЧНАЯ ИГРА

# Движения и действия Сэма

Ниже описаны некоторые обманные движения Сэма. В зависимости от стиля игры, данные движения могут оказаться полезными в различных ситуациях.

## Базовые движения

### Передвижение в полуприседе



Нажмите клавишу Пригнуться/лечь/встать. Такой способ передвижения является более медленным, но и более тихим и менее заметным.

### Передвижение по вентиляции

Нажмите клавишу действия, когда Сэм находится рядом с вентиляционным отверстием, для того, чтобы залезть в него.

### Лазание



Для того, чтобы взобраться по трубе, лестнице, забору, свисающему тросу или кабелю, просто подойдите к нему. Для того, чтобы спрыгнуть, нажмите клавишу смены позиции. Для того, чтобы съехать по трубе или лестнице, нажмите клавишу **S**.



### Ближний бой



Когда противник находится вблизи, вы можете использовать смертельную атаку (кнопка выстрела), или атаковать без летального исхода (кнопка доп. оружия).

### Спиной к стене



Нажмите кнопку Спиной к стене, когда Сэм стоит прямо или пригнувшись, чтобы он прижался спиной к стене. В этом положении Сэм менее заметен для противников. Нажмите клавишу еще раз, чтобы вернуться в обычное положение.

### Выглянуть из-за угла спиной к стене

Если Сэм стоит рядом с углом, спиной к стене, он может выглянуть из-за угла. Для этого необходимо нажать клавишу перемещения, соответствующую тому направлению, в котором находится угол. В таком положении можно вооружить Сэма пистолетом, нажав клавишу «Использовать снаряжение / предмет». При приближении врага также можно совершить захват из-за угла (см. инструкции в следующем разделе).

### Вис на выступе

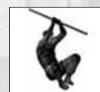
Нажмите клавишу прыжка для того, чтобы ухватиться и повиснуть на выступе, который находится над головой Сэма. В таком положении Сэм может передвигаться влево или вправо или взобраться на выступ, если для этого хватит места. Нажмите и удерживайте клавишу направления вниз или клавишу смены позиции для того, чтобы соскочить с выступа.

### Передвижение по горизонтальной трубе/веревке



Подпрыгните, нажав клавишу прыжка, для того, чтобы ухватиться и повиснуть на горизонтально расположенной трубе или натянутой веревке. Если необходимо преодолеть какое-либо препятствие, нажмите клавишу прыжка – Сэм поднимет ноги. Для того, чтобы снова опуститься на землю, нажмите клавишу смены позиции.

### Скользить по тросу



Подпрыгните, нажав клавишу прыжка, для того, чтобы ухватиться и повиснуть на расположенном под углом тросе или кабеле. После этого Сэм автоматически начнет съезжать по тросу. При повторном нажатии кнопки прыжка можно поднять ноги Сэма. Нажмите **C** для того, чтобы отпустить трос.

### Бросить предмет

Если у Сэма в руках есть какой-либо предмет, нажмите **E** для подготовки к броску. После этого в середине экрана появится прицел. Переместите прицел в то место, куда хотите бросить предмет. После нажатия клавиши основного режима атаки Сэм бросит предмет. Сэм может бросать гранаты или поднятые им окружающие объекты.

### Плавание

На определенных этапах игры Сэм может плавать под водой. Управление при плавании несколько отличается от стандартного. Используйте клавиши направления для движения Сэма и мышь для определения направления движения. Нажмите клавишу прыжка для того, чтобы вынырнуть из воды. Нажмите **C** для погружения. Для увеличения скорости плавания нажмите **E**.

## Специальные движения

Специальные движения так же необходимы, как и основные. Овладев данными движениями, Сэм сможет передвигаться по территории, избегая опасностей и быстрее преодолевая необходимые препятствия. Многие из данных движений предназначены для атаки противника. Для того, чтобы ознакомиться с видами оружия и снаряжения, которые использует Сэм, см. раздел Оружие, Устройства и Снаряжение

### Прыжок с переходом в шпагат



Если Сэм находится в достаточно узком и высоком коридоре, он может зависнуть над полом, упираясь ногами в стены. Для этого необходимо встать лицом к стене и нажать клавишу прыжка. Нажмите клавишу **C** для того, чтобы опуститься на землю. Данная позиция достаточно удобна для атаки противника прыжком сверху.

### Атака прыжком сверху



Если Сэм, находясь над противником, сможет прыгнуть на него, то оглушит последнего.

### Стрельба в шпагате



Сэм может использовать огнестрельное оружие, когда он находится в позиции шпагата. Нажмите **E**, чтобы вооружить Сэма необходимым оружием.

### Спуск по веревке



Для того, чтобы спуститься по веревке, встаньте возле точки, указанной в меню действий и выберите действие «Спуск по веревке». Сэм может как спускаться, так и подниматься по веревке/тросу. Нажмите клавишу прыжка, чтобы оттолкнуться ногами от стены.

### Стрельба при спуске по веревке



Сэм может использовать огнестрельное оружие или направленный микрофон, спускаясь по тросу. Нажмите E для того, чтобы использовать выбранное оружие или прибор.

### Стрельба во время виса на руках



Сэм может воспользоваться своим пистолетом, когда висит на трубе. Если Сэм держится за трубу рукой, он может стрелять вперед. Если же Сэм висит вниз головой и держится за трубу ногами, то сможет стрелять назад. Нажмите **E**, чтобы вооружить Сэма пистолетом.

### Атака вниз головой



Данное действие выполняется, когда Сэм висит на расположенной горизонтально трубе или свисает с веревки головой вниз. Для того чтобы убить противника, нажмите клавишу основного режима атаки, а для того, чтобы оглушить — клавишу дополнительного режима атаки. Нажмите **C** — и Сэм вернется в исходное положение ногами вниз.

### Сменить руку

Чтобы в режиме прицеливания переложить оружие из одной руки в другую, нажимайте клавиши направления. Таким образом, Сэм сможет выстрелить в цель под любым углом.



### Использование отмычек



Сэму придется вскрывать замки в некоторых дверях. Этот процесс занимает достаточно большое количество времени, однако при этом Сэм действует очень тихо и не привлекает внимания. Для того, чтобы вскрыть замок, нажимайте расположенные рядом клавиши направления до тех пор, пока не услышите, как начнет двигаться первый штифт замка. Это означает, что две клавиши подобраны правильно. Продолжайте нажимать данные клавиши для того, чтобы поднять один штифт. Продолжайте, пока все штифты не будут подняты.

### Оптический кабель

Выберите данную опцию в меню действий для того, чтобы просунуть небольшой оптический кабель под дверью. При помощи ОПСАТ можно увидеть то, что происходит за дверью. Управление линзой оптического кабеля происходит при помощи мыши. Для оптического кабеля предусмотрен нормальный режим, а также режимы ночного, инфракрасного и термовидения. Нажмите **C**, чтобы выйти.

## Движения взаимодействий с противниками

У Сэма есть несколько движений, которые он может совершить лишь при взаимодействии с одним из игровых противников. Для того, чтобы совершить данные действия, необходимо подойти близко к жертве, оставшись при этом незамеченным.

### Перенос тела



Сэм может спрятать тело мертвого или оглушенного противника, чтобы они не были найдены. Нажмите клавишу действия, чтобы тихо положить тело или клавишу прыжка, чтобы сделать это быстро. Также можно нажать **E** для того, чтобы одновременно сбросить тело и вооружить Сэма пистолетом.

### Захват противника



Для того, чтобы осуществить захват противника, необходимо незаметно подойти к нему и нажать клавишу пробела. В таком положении можно либо оглушить противника — с помощью клавиши дополнительного режима атаки, либо убить его — клавиша основного режима.

### Живой щит



Совершив захват противника, вы можете нажать **E** и вооружить Сэма пистолетом, а затем стрелять в других противников, используя захваченного, как щит.

### Допрос



Некоторых противников можно допрашивать. Удерживая противника, нажмите пробел и выберите «Допрос» в меню действий. Таким образом Сэм может узнать множество полезной и разнообразной информации, способной помочь ему в успешном выполнении задания.

### Захват из-за угла

Если Сэм выглядывает из-за угла, прижавшись спиной к стене, он может совершить захват приближающегося к углу противника. В позиции захвата возможно допросить врага (если доступна данная опция), а также убить его или оглушить.

**Утопить**



Когда Сэм находится в воде рядом с береговой линией, он может схватить противника и утопить его. При приближении к противнику на экране появится значок действия. Нажмите пробел для того, чтобы выполнить действие.

**Убийство подо льдом**

На определенных участках под водой Сэм может засечь противника, который находится на льду, покрывающем поверхность воды. После появления значка действия нажмите клавишу пробела, чтобы Сэм пробил лед, затащил противника под воду и ударил его ножом в сердце.

# ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС



**1) Строка задания:** отображает следующее задание для выполнения.

**2) Меню действия/выбора оружия или прибора:** появляется при взаимодействии с объектом (оружием или прибором), а также противником (взаимодействие). Когда на экране появится значок действия, нажмите пробел для того, чтобы совершить необходимое действие. Удерживайте пробел, чтобы выбрать из нескольких действий одно.

**3) Мобильный ОПСАТ:** многофункциональные часы, предназначенные для связи между миникамерой и картой спутниковой связи.

**4) Показатель доверия:** отображает уровень доверия к Сэму со стороны АНБ и АДБ (для более подробной информации см. раздел Доверие)

**5) Индикатор невидимости:** цветной индикатор на экране показывает, насколько заметен Сэм, исходя из видимости и производимого им шума. Поэтому старайтесь не попадаться противнику на глаза и не шуметь!

**Полностью зеленый:** находясь в тени, Сэм абсолютно невидим.

**Полностью желтый:** Сэм освещен, и его легко увидеть.

**Желтый/зеленый мигающий:**

– Сэм или скрыт, или его хорошо видно (зеленый или желтый).
– Мигание означает приближение опасности; противники ищут Сэма.
– Если во время боя Сэм скроется в тени, а противники потеряют его след, индикатор станет зеленым, однако будет мигать до тех пор, пока противники не прекратят поиск Сэма.
– Мигание также может означать, что Сэма заметили перед началом боя, что позволяет ему быстро скрыться, пока противники не обнаружили его.

**Красный мигающий:** Сэм вступил в бой; противники видят Сэма и могут в него стрелять.

**6) Выбранное оружие, спецсредство, прибор и боеприпасы:** отображает название текущего выбранного оружия, а также количество боеприпасов в магазине и общее количество боеприпасов для данного вида оружия.

**7) Значок восстановления:** данный значок появляется, когда Сэм ранен. Она начнет мигать по мере того, как будет восстанавливаться здоровье Сэма и исчезнет, как только его здоровье восстановится.



## Система доверия

В некоторых миссиях Сэму необходимо будет сделать выбор между поддержкой приоритетов АНБ или АДБ. В зависимости от того, как будет сделан выбор, уровень доверия к Сэму со стороны обеих организаций будет подниматься или опускаться.

Уровень доверия АНБ и АДБ будет влиять на отношение к Сэму других противников, а также на состав доступных для использования снаряжения и модернизаций.

На экране система доверия представлена в виде двух шкал, отражающих уровень доверия каждой из организаций. Они будут заполняться или же, наоборот, опустеют в зависимости от того, насколько вы содействуете или вредите той или иной организации. Игра практически окончена, если уровень доверия одной из организаций понизится до нуля.

## Игровое меню

Нажмите клавишу **Esc** для того, чтобы открыть игровое меню. При этом ход игры остановится. Для того, чтобы вернуться в нее, нажмите **Esc** или **C**. В данном меню можно выбрать одну из следующих опций:

- **Быстрое сохранение:** здесь можно сохранить свою текущую игру и вернуться к выполнению задания в течение нескольких секунд.
- **Сохранить:** здесь можно сохранить свою текущую игру, выбрав перед этим строку, на которой должно быть расположено сохранение.
- **Загрузить:** загрузить одну из сохраненных ранее игр. Также здесь можно загрузить игру сохраненную при помощи быстрого сохранения.
- **Перезапустить миссию:** начать уровень с самого начала.
- **Быстрая загрузка:** начать игру с последней контрольной точки или с места последнего сохранения.
- **Опции:** изменить установки звука и графики.
- **Выход:** завершить текущую игру и выйти в главное меню. Для выхода необходимо подтвердить свой выбор.

# ОПСАТ (ОПЕРАТИВНАЯ СПУТНИКОВАЯ СВЯЗЬ)



ОПСАТ представляет собой компактный, предназначенный для ношения на запястье руки компьютер, также использующийся при выполнении боевых операций. Благодаря данному прибору Сэм может получать задания, а также поправки к ним при прохождении уровня. Во время игры нажмите **F1** для остановки игрового процесса и входа в меню ОПСАТ. Для того, чтобы вернуться к игре, еще раз нажмите **F1** или **C**.

- **Задания:** здесь перечислены задания, необходимые для выполнения на данном уровне. Нажмите пробел, чтобы получить более подробную информацию.
- **Карта:** здесь показана трехмерная карта текущего уровня.

- **Данные:** здесь собраны данные, которые Сэму удалось обнаружить по ходу игры. Они разделены на следующие группы:
– Изображения;
– Электронные письма;
– Звуковые файлы.
- **Сведения:** здесь собраны все сведения о членах АДБ, добытые Сэмом на протяжении игры.
- **Снаряжение:** просмотреть текущее снаряжение Сэма.

# ОРУЖИЕ, ПРИБОРЫ И СНАРЯЖЕНИЕ

**Прибор ночного/инфракрасного/термовидения**

С самого начала проведения Третьим Эшелоном программы Splinter Cell®, оперативные агенты были оснащены прибором двойного действия — ночного и термального видения. Вскоре данный прибор стал незаменимой частью снаряжения агента при проведении операций предполагающих скрытое проникновение

Термовидение — нажмите клавишу **2** для активации данного режима.

Ночное видение — нажмите клавишу **1** для активации данного режима.

Инфракрасное видение — нажмите клавишу **3** для активации данного режима, который позволяет Сэму быстро обнаружить все объекты, использующие в качестве питания электрический ток.

**Винтовка SC-20K**



SC-20K является основным оружием Сэма. При стрельбе из данного оружия используются утвержденные НАТО патроны размером 5,56 x 45 мм. В каждом магазине содержится 30 патронов. Выстрел производится после нажатия клавиши основного режима огня. Для одиночного выстрела нажмите клавишу один раз. Для стрельбы очередью нажмите и удерживайте данную клавишу.

Для перехода в режим оптического прицела нажмите клавишу увеличения.

Для быстрого переключения между SC-20K и пистолетом нажмите клавишу инвентаря.

**Режим оптического прицела SC-20K**

Находясь в данном режиме, Сэм ведет прицельный огонь. Он может задержать дыхание, чтобы обеспечить более точное прицеливание. Для задержки дыхания необходимо нажать клавишу дополнительного режима огня. Сэм может задержать дыхание лишь на ограниченное время.

**Метательное устройство SC-20K**



Данное дополнительное приспособление позволяет Сэму производить выстрел различными снарядами, у каждого из которых есть свои особенные характеристики. Всего существует три вида снарядов:

**Электропатрон**



- При попадании в цель электропатрон выпускает электрический заряд большой мощности.
- Если выстрелить электропатроном в воду, то вода, а также все противники, находящиеся в контакте с ней будут поражены электрическим током.



**Миникамера**

- Миникамера используется при операциях, предполагающих скрытое проникновение.
- После выстрела миникамерой изображение автоматически переключится на нее.
- После того, как миникамера достигнет цели, можно будет управлять точкой обзора камеры, благодаря чему у Сэма появится возможность лучше осмотреть обстановку.
- Камера имеет возможность увеличения изображения (управляется при помощи клавиш зума), а также режимы термального, инфракрасного и ночного видения.
- Нажмите **E** для того, чтобы миникамера начала издавать звук, отвлекая внимание противников.
- Нажмите клавишу прыжка, чтобы миникамера выпустила ядовитый газ. Газ воздействует на всех противников, находящихся рядом с камерой, лишая их сознания. После выпуска газа камера самоуничтожается.

**Аэродинамическое кольцо**



Представляет собой пластмассовый диск многоразового использования. При попадании в голову противника лишает его сознания. Сэм может подбирать аэродинамические кольца для повторного использования.

**Пистолет 5-7 – ОСР (Оптическая система подавления)**



Пистолет 5-7 SC оборудован спусковым механизмом для произведения одиночных выстрелов, а также магазином, содержащим 20 патронов. Также для данного оружия предусмотрены глушитель / система гашения вспышки. Для произведения одиночного выстрела нажмите клавишу основного режима атаки.

**ОСР:** Прибор устанавливается на 5-7. Может использоваться для выведения из строя на короткий срок электронных устройств, таких, как освещение, камеры и компьютеры. Световой индикатор ОСР на боку 5-7 сигнализирует об успешности выведения цели из строя. Если индикатор окрашен в зеленый свет, значит, объект был выведен из строя, если же красный — значит, выстрел ОСР оказался не эффективным. Для активации нажмите клавишу основного режима атаки.

## Другое снаряжение

Для ознакомления с описанием другого снаряжения см. Меню снаряжения в Игровом меню.

**Взлом компьютерных систем**

Взлом компьютерной системы производится непосредственно с компьютера, на который данная система установлена. Данное действие позволяет получить доступ к недоступной ранее информации.

- Интерфейс взлома компьютерных систем включает четыре колонки цифр, а также строку для введения правильного четырехзначного кода.
- Таймер вверху экрана отсчитывает время, отведенное на проведение взлома. Если время окончится, а система не будет взломана, будет включен сигнал тревоги.
- Два предупреждающих индикатора показывают количество попыток, которое может предпринять Сэм для взлома системы перед тем, как будет включен сигнал тревоги.
- Одна цифра из каждой колонки является одной из четырех частей правильного кода доступа. Для того, чтобы войти в систему, Сэм должен определить все четыре цифры кода доступа.
- Устройство взлома будет автоматически подбирать цифры кода. Каждый раз после того, как устройство обнаружит потенциальную цифру кода в одной из колонок, данная цифра будет зафиксирована. Когда колонка заполнится цифрами, устройство проверит их все

и определит одну из четырех цифр кода.
- Данный процесс занимает большее количество времени, чем отведено таймером. Вы можете ускорить процесс, производя проверку зафиксированных цифр вручную. Это можно сделать при помощи подсвеченного курсора, свободно передвигающегося между колонками. Выберите цифру и нажмите Пробел для ее проверки. Если данная цифра на самом деле является частью кода, колонка остановится и данная цифра появится в строке кода. Если проверяемая цифра не является частью кода, колонка перейдет в исходное положение и загорится предупреждающий индикатор.
- Взлом считается успешным, когда все части кода определены.
- Процесс взлома можно в любой момент отменить, нажав клавишу смены позиции.
- Неудача при попытке взлома или его отмена в момент, когда индикатор времени находится в красной зоне, приведут к активации сигнала тревоги.

## Взлом сейфа

- Поворачивайте диск с цифрами вправо и влево для того, чтобы выровнять и зафиксировать колесики внутри замка сейфа. После того, как все колесики будут зафиксированы, сейф откроется.
- Для того, чтобы повернуть диск, нажимайте клавиши направлений влево и вправо. Вместе с диском будет вращаться внутреннее колесико, расположенное сразу же за диском. После фиксации данного колесика, вместе с диском будет вращаться второе колесико, после второго – третье и так далее.
- Когда текущая позиция ближайшего колесика будет находиться рядом с позицией фиксации, начнет мигать небольшой световой индикатор. Когда колесико достигнет позиции фиксации, индикатор загорится и перестанет мигать. Для фиксации колесика перестаньте нажимать на клавишу направления. Затем начните нажимать на клавишу противоположного направления для того, чтобы начало вращаться второе колесико. Вращайте второе колесико до тех пор, пока оно также не будет зафиксировано, затем переходите к третьему колесику.

ВНИМАНИЕ: Если вы повернете колесико слишком далеко в одном направлении, уже зафиксированное ближайшее колесико будет разблокировано и весь процесс взлома придется начинать сначала. Таким образом, необходимо зафиксировать все три колесика, после чего отпустить клавишу направления, и сейф откроется.

## Сборка мины

Иногда Сэму будет дано задание собрать мину. Для установки детонатора в мину используется механическая рука.

- Используйте клавишу основного режима огня для установки скорости и вертикального управления механической рукой. Таким образом, вы сможете установить детонатор в мину.
- Одновременно используйте клавиши направления для обеспечения устойчивости механической руки. Это необходимо для установки детонатора в центральную точку мины.

## Расшифровка электронной почты

Для расшифровки кода электронного письма, используемого отправителем для защиты информации, содержащейся в письме, Сэму понадобится логическое мышление. Система защиты представляет собой куб, разделенный на 24 элемента. Элемент, окрашенный в голубой цвет обозначает правильное значение, красный — неправильное.

- Используйте клавишу основного режима атаки для вращения куба в горизонтальной плоскости, а клавишу дополнительного режима атаки — для вращения в вертикальной.
- Используйте клавиши направлений для выбора определенного элемента куба.



- Используйте клавишу действия для добавления значения кода к каждому элементу.
- Когда для всех элементов будет найдено правильное значение, куб откроет скрытую в нем информацию.

## Обезвреживание бомбы

Обезвреживание бомбы выполняется при помощи механической руки путем извлечения из бомбы детонатора. Взрывчатка в бомбе очень чувствительна к теплу и ее температура должна поддерживаться на уровне ниже нуля. Кроме того, ядро бомбы, представляющее собой вертикально установленную трубку, защищено множеством лазерных лучей.

- Используйте клавишу основного режима огня для установки скорости и вертикального управления механической рукой. Таким образом, вы сможете произвести захват детонатора.
- После этого медленно отпустите клавишу основного режима атаки для того, чтобы поднять детонатор вверх и вынуть его из трубки ядра. Одновременно используйте клавиши направлений для контроля движения механической руки, чтобы избежать соприкосновения с лазерными лучами.
- Удостоверьтесь, что детонатор был извлечен из трубки или отмените процесс обезвреживания до того, как температура достигнет критической отметки.

## Окно окончания миссии

### Обзор задач

В конце каждой миссии вам снова будет представлен список задач, необходимых для выполнения по ходу миссии. Для каждой задачи по результатам миссии будет определен статус выполнения одного из трех типов: «Отменено», «Не выполнено» или «Выполнено». Результаты оценки задач миссии будут влиять на ваш уровень доверия.

### Бонусы

После прохождения каждой миссии, вы будете получать бонусы, количество которых зависит от вашего уровня доверия. Постарайтесь заработать максимальное количество бонусов!

### Статистика миссии

Здесь вы можете ознакомиться со статистическими данными, касающимися прохождения миссии. Данные включают в себя количество убийств, оглушенных гражданских лиц, сработавших сигналов тревоги и т.д. Для каждого вида данных будет представлен максимально допустимый для пройденного уровня показатель,

# СЕТЕВАЯ ИГРА

**Принцип игры**

Сетевая игра основана на состязании двух команд, до трех игроков в каждой: команды Ипсилон и команды шпионов. Задачами шпионов являются проникновение в хорошо охраняемое здание, взлом защищенных системой безопасности серверов и доставка полученных файлов на базу. Задачами членов команды Ипсилон является обнаружение, выслеживание и уничтожение шпионов, а также обеспечение защиты серверов.

## Режимы игры

**Состязание**

В данном режиме могут соревноваться две команды, до трех игроков в каждой (три шпиона против трех членов команды Ипсилон). Игра делится на д ве фазы: Проникновение и Выход.

| | ШПИОНЫ | КОМАНДА ИПСИЛОН |
|---|---|---|
| ЦЕЛИ | Добраться до целей, указанных в задачах миссии, взломать их системы и доставить два файла к контрольному БЛА. | Защитить цели, указанные в задачах миссии и уничтожить всех шпионов. |
| ПОБЕДА | Два файла доставлены в безопасное место или все члены команды Ипсилон уничтожены в течение отведенного количества времени. | Все шпионы уничтожены или два файла не были доставлены в безопасное место за время отведенное на выполнение миссии. |
| ПРОНИКНОВЕНИЕ | Доберитесь до цели, указанной в задачах миссии, взломайте их системы и скопируйте один файл. | Защитите цели, указанные в задачах миссии, не допустив их взлома шпионами. Выследите всех шпионов и убейте их. |
| ВЫХОД | Доставьте скопированный файл к контрольному БЛА. | Предотвратите доставку скопированного шпионом файла к контрольному БЛА, уничтожив шпиона. |

**Контрольный БЛА**

Контрольный БЛА содержит файлы видеоподсказок, которые пригодятся при первых играх. Здесь также можно сохранить файлы, полученные после взлома сервера.

**Полностью скачанные файлы**

Только полностью скачанные файлы могут быть сохранены после доставки к БЛА.

**Значок цели**

Для каждой карты существует четыре задачи. Цели данных задач отображены в виде окрашенных в красный, желтый, голубой и зеленый цвета иконок



**Совместная игра**

В данном режиме команда, состоящая из 1–2 шпионов, выполняет различные миссии против наемных бойцов, управляемых компьютером.

| ТИП ИСПЫТАНИЯ | Задачи совместной игры |
|---|---|
| КУРС ТРЕНИРОВОК | Обучающие соревнования. Играйте 1–1 против управляемых компьютером противников. Необходимо скопировать и сохранить один полный файл за отведенное количество времени. |
| ГОНКА ЗА ФАЙЛАМИ | Командное испытание. Скопируйте и сохраните для вашей команды как можно большее количество полных файлов за отведенное количество времени. |
| КТО БОЛЬШЕ | Командное испытание. Скопируйте как можно больше данных за отведенное количество времени. Нет необходимости собирать полные файлы или сохранять их. |
| ТОЛЬКО 25% | Командное испытание. Скопируйте и сохраните для вашей команды два полных файла за отведенное количество времени. Из каждого сервера можно извлечь лишь 25% полного файла. |
| ДВОЙНОЙ АГЕНТ | Индивидуальное испытание. Играйте против управляемых компьютером противников, а также против других шпионов. Скопируйте и сохраните два полных файла, для того, чтобы пройти миссию. |
| ЛУЧШИЙ АГЕНТ | Индивидуальное испытание. Скопируйте как можно больше данных за отведенное количество времени. Нет необходимости собирать полные файлы или сохранять их. Помните: вы играете против других шпионов. |

В конце каждого соревнования вы будете награждаться очками в зависимости от способа и результатов прохождения миссии.

Лучшие результаты будут отмечаться золотой, серебренной и бронзовой медалью.

Пройдя шесть основных миссий режима совместной игры, вы получите возможность открыть новые миссии.

Подключитесь к Интернету и оставайтесь в онлайн-режиме, чтобы быть в курсе всех событий!

## Управление в сетевой игре

**ШПИОНЫ**

**Контекстные действия:** в зависимости от обстоятельств, шпион может совершать различные действия, такие как: открыть инвентарь спецсредств, произвести захват противника, а также начать взлом системы.

**Специальные действия:** действия позволяющие шпиону в случае необходимости забраться в окно, под потолок, перебраться через невысокие стены и т.д.

**Взлом:** переключите ваше устройство взлома (по умолчанию — левая кнопка мыши) для того, чтобы увидеть информацию об устройстве, которое может быть взломано: лазерное устройство наблюдения, клавиши, необходимые для нажатия при взломе, расположение

наемных бойцов, задачи. Нажмите правую кнопку мыши (по умолчанию) для начала взлома.

**Бинокль:** нажмите на колесико мыши для активации бинокля и крутите колесико для увеличения или уменьшения масштабов изображения.

### КОМАНДА ИПСИЛОН

**Контекстные действия:** в зависимости от обстоятельств, наемный боец может совершать различные действия, такие как: открыть инвентарь спецсредств, использовать кошку, нанести смертельный удар и т.д.

**Режим снайпера:** нажмите на колесико мыши для активации режима и крутите колесико для увеличения или уменьшения масштабов изображения.

**Электрический фонарь:** используйте колесико мыши для увеличения или уменьшения луча фонаря.

**Берсерк:** шпион может произвести захват наемного бойца, однако жертва далеко не так беззащитна, как кажется. Наемный боец может оглушить шпиона, даже если тот находится сзади.

# СПЕЦСРЕДСТВА И СНАРЯЖЕНИЕ

## Спецсредства шпионов

Шпион может переносить в инвентаре только одно спецсредство. Шпион может заменить одно спецсредство на другое или перезарядить его только возле контрольного БЛА, открыв инвентарь спецсредств.

| Инвентарь спецсредств | Дымовая граната | Световая граната | Генератор помех | Шприц |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| Откройте для замены и перезарядки ваших спецсредств. | Бросьте для создания дымового облака и используйте его для того, чтобы скрыться из поля видимости противника. | С ее помощью можно ослепить противника. | Используется для того, чтобы обмануть детектор электромагнитного видения противника. | Используйте для восстановления своего здоровье или здоровья одного из товарищей по команде. |

## Снаряжение шпиона

### Прибор ночного видения

Прибор ночного видения усиливает рассеянный свет, принадлежащий к нижней части спектра инфракрасного излучения.



### Прибор термовидения

Прибор термовидения усиливает свет, принадлежащий к верхней части спектра инфракрасного излучения, а именно — тепло. В данном режиме источники теплового излучения отображаются на экране красным цветом.

### Устройство для взлома систем

Данное устройство позволяет шпиону взламывать электронные системы для отключения электрохроматических окон и лазерных устройства наблюдения при помощи беспроводных коммуникационных технологий. Также используется для взлома серверов, цифровых кодов, отключения освещения и т.д.

## Спецсредства наемного бойца команды Ипсилон

Наемный боец может переносить в инвентаре только одно спецсредство. Количество БЛА, а также количество гранат можно восполнить, открыв инвентарь спецсредств.

| Инвентарь спецсредств | БЛА |
|---|---|
| | |
| Откройте для восполнения и перезарядки ваших спецсредств и снаряжения. | Используйте БЛА для обнаружения шпиона в недоступных местах. БЛА оборудован автоматической системой самоуничтожения, при этом ближайшему объекту наносится серьезный урон. |

Список клавиш для управления БЛА можно обнаружить в Меню профиля.

## Снаряжение наемного бойца команды Ипсилон

### Электрический фонарь

Электрический фонарь используется для освещения затемненных участков территории в поисках противника.

### Электронное видение

Используйте электронное видение для обнаружения помех, создаваемых электроустройствами. Если противник использует любое электронное устройство (например, прибор специального видения или устройство для взлома систем) в радиусе действия детектора электромагнитного видения, то данное устройство фиксируется и отображается белым цветом.

### Распознаватель движения

При его помощи можно обнаружить колебания воздуха, создаваемые при передвижении шпиона или любого другого объекта. При установлении местонахождения объекта вокруг его силуэта появляется светящаяся рамка, не давая объекту возможности скрыться. При исчезновении объекта из поля видимости рамка также исчезает. Распознаватель движения всегда находится во включенном состоянии.

**Снайперский режим**

Используйте режим снайпера при стрельбе из различных видов оружия.

**Осколочная граната**

Используйте осколочную гранату для эффективного уничтожения противника.

**Детектор приближения**

Снаряжение члена команды Ипсилон включает также встроенный детектор приближения. Детектор состоит из индикатора дальности, визуального выделения силуэта шпиона, когда он находится в зоне видимости, а также звукового сигнала, оповещающего о приближении противника.

# ЭКРАН СЕТЕВОЙ ИГРЫ

## Экран шпиона



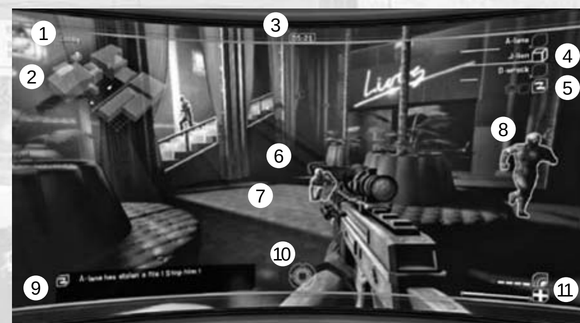

1. **Название территории**
2. **Миникарта:** отображает местонахождение целей (куб небольшого размера), указанных в задачах, а также местонахождение ваших товарищей по команде (белые точки), контрольного БЛА, встроенный канал управления и т.д. Изображение терминала, система безопасности которого была взломана, начинает мигать на карте.
3. **Таймер:** отображает остаток отведенного для игры времени.
4. **Достижения шпионов:** отображает взломанные системы данных для каждого шпиона.
5. **Задачи:** отражает количество уже сохраненных файлов.
6. **Призрак:** отображает путь к целям, указанным в задачах.
7. **Значок мощности сигнала:** отображает относительное положение каждой цели и мощность сигнала, испускаемого с того места, где вы находитесь. Чем больше мощность сигнала, тем быстрее будет произведен взлом.
8. **Контекстное меню:** отображает возможные варианты действий или движений. А также наименования клавиш, отвечающих за их выполнение.
9. **Устройство взлома:** при использовании устройства взлома систем отображается сопутствующая информация: необходимое для выполнения действие, скорость загрузки и т.д.
10. **Захват цели для взлома:** устройство взлома систем производит автоматический захват ближайшей подходящей для взлома цели и помещает ее в центр экрана. Захваченная цель окрашена в голубой цвет.
11. **Потенциальная цель взлома:** отображает местонахождение потенциальных объектов для взлома при помощи данного устройства. Потенциальные для взлома объекты окрашены в серый цвет.
12. **Игровые сообщения:** сообщения, содержащие различные подсказки.
13. **Текущее спецсредство:** отображает вид текущего спецсредства и количество оставшихся единиц.
14. **Показатель здоровья:** отображает количество оставшегося у игрока здоровья.

Нажмите **F1** для того, чтобы открыть стратегическую карту, на которой отражен статус текущей игры, а также схематически изображена карта уровня.

Нажимайте клавиши от **F5** до **F8** для настройки игрового экрана.

Нажмите **Esc** для того, чтобы войти в меню настроек игры.

## Экран наемного бойца команды Ипсилон



1. **Название территории**
2. **Миникарта:** отображает местонахождение целей (куб небольшого размера), указанных в задачах, а также местонахождение ваших товарищей по команде (белые точки), встроенный канал управления и т.д. Изображение терминала, система безопасности которого была взломана, начинает мигать на карте.
3. **Таймер:** отображает остаток отведенного для игры времени.
4. **Достижения шпионов:** отображает взломанные системы данных для каждого шпиона.
5. **Задачи:** отражает количество уже сохраненных файлов.
6. **Прицел:** отображает точку, в которую направлено оружие, а также расстояние до цели.
7. **Количество гранат:** оставшееся количество гранат в вашем оружии.
8. **Автоматическое выделение:** выделяет силуэт шпиона, когда он находится поблизости.
9. **Игровые сообщения:** сообщения, содержащие различные подсказки.

**10. Радар обнаружения:** отображает шпионов, находящихся поблизости. Чем ближе находится шпион, тем короче интервал между издаваемыми звуками. Действует на трех расстояниях : 10 метров, 7,5 метров и 5 метров.

**11. Текущее спецсредство:** отображает вид текущего спецсредства и количество оставшихся единиц.

Нажмите **F1** для того, чтобы открыть стратегическую карту, на которой отражен статус текущей игры, а также схематически изображена карта уровня.

Нажимайте клавиши от **F5** до **F8** для настройки игрового экрана.

Нажмите **Esc** для того, чтобы войти в меню настроек игры.

# МЕНЮ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Внимание: Для подтверждения выбора в любом меню сетевой игры нажмите Enter или левую кнопку мыши или же «Назад» или правую кнопку для возвращения в предыдущее меню или отмены действия.

После первого запуска сетевой игры вам необходимо будет создать профиль. Просто напишите желаемое имя и подтвердите ввод.

Для игры против пользователей со всего мира вы можете выбрать:

**Играть в режиме онлайн:** для игры через сеть Интернет или игровую службу DemonWare

**Играть по локальной сети:** для игры через локальную сеть.

**Начальная страница:** опции и характеристики, имеющие отношение к вашему профилю.

**Прогресс:** ваш прогресс в игре, рейтинг, способности, статистические данные.

**Бонусы:** открытые бонусы.

**Опции:** опции игры.

**Управление профилем:** изменить, создать или удалить профиль.

**Быстрый поиск:** присоединиться к первой начатой игре.

**Поиск:** установить параметры поиска (вид карты и выбор игроков) для присоединения к подходящей игре или ее создания.

**Совместные испытания:** список доступных испытаний.

**Раздел помощи:** просмотреть видеоролики помощи и ознакомиться с подсказками.

**Раздел новостей:** загрузка последних новостей о сетевом режиме игры Splinter Cell — Двойной Агент, а также управление списком друзей.

Внимание: обучающие совместные испытания являются лучшим способом ознакомления с особенностями игры для новых игроков.

## Простые и рейтинговые соревнования

В сетевой игре «Splinter Cell — Двойной Агент» предусмотрено два вида соревнований — простые и рейтинговые.

Для переключения между видами соревнований в меню сетевой игры нажмите пробел. Результаты рейтинговых матчей отражаются на вашем рейтинге и статистике.



## Вестибюль

На данной странице можно увидеть статус игрока: «Присоединен», «Готов» или «Ожидает». Ячейка каждого игрока представлена кубом. Если куб окрашен в голубой или оранжевый цвет, значит, позиция занята. Выберите позицию для того, чтобы сравнить ваши статистические данные с данными занимающего ее игрока.

## Команды

| | |
|---|---|
|  | Этот значок, расположенный в левой части экрана, обозначает команду шпионов. |
|  | Этот значок, расположенный в правой части экрана, обозначает команду Ипсилон. |

## Подготовка к игре в онлайн режиме

После выбора игры в режиме онлайн, введите название учетной записи и пароль, а также ключ, предоставленные компанией Ubisoft®. Затем нажмите клавишу подтверждения для установки соединения.

В случае отсутствия учетной записи, вы можете создать новую учетную запись. Для этого необходимо нажать на соответствующую ссылку, и вы автоматически будете направлены на нужную страницу.

Внимание: Выберите опцию «Сохранить пароль», если вы хотите, чтобы ваш пароль в игре был сохранен.

Установите опцию автоматической регистрации для того, чтобы при подключении к игре автоматически использовалась учетная запись Ubisoft. Данная опция доступна в меню Управления профилем.

На странице профиля вы также можете просмотреть список участников последней игры и список своих друзей. Для того, чтобы добавить игрока, с которым вы только что играли, воспользуйтесь меню списка участников последней игры. Выберите имя игрока из левой части экрана и выберите опцию «Послать приглашение» в правой части экрана.

Для того, чтобы присоединиться к одному из друзей, войдите в меню списка друзей, выберите имя игрока из левой части экрана и выберите опцию «Присоединиться» в правой части экрана.

Находясь в вестибюле, используйте список друзей для того, чтобы послать приглашение (присоединиться в игре) одному из своих друзей. Во время игры нажмите **Esc** для входа в игровое меню. В данном меню вы сможете осуществлять управление списком друзей и участников последней игры.

Важно: Вы можете столкнуться с трудностями при подключении к DemonWare, если на вашем компьютере используется брандмауэр. В таком случае для получения доступа к игре необходимо открыть следующие три порта (ознакомьтесь с документацией к вашему брандмауэру):

[UDP] 8888 и 8889

[UDP] 3074

[TCP] 3074

Первые два порта могут быть настроены при помощи файла default.ini.



# ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ / ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

Как показывает практика, большинство проблем можно устранить весьма простыми способами.

Прежде чем обратиться в службу технической поддержки, убедитесь в следующем:

1. Конфигурация Вашего компьютера отвечает минимальным системным требованиям.
2. У Вас установлены последние драйверы: видеокарты, звуковой карты и материнской платы.
3. Антивирусные программы отключены.
4. На компакт-диске нет царапин и других повреждений.

Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта "Руссобит-М": http://www.russobit-m.ru/forums/

Часы работы службы технической поддержки: 10:00–19:00 по рабочим дням. Суббота и воскресенье — выходные.

Будьте готовы сообщить оператору технической службы подробные сведения об ошибках и следующие данные о своём компьютере:

1. Операционная система;
2. Тип процессора и его частота;
3. Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства;
4. Модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков;
5. Объём оперативной памяти;
6. Версия DirectX®.

При этом необходимо находиться перед своим компьютером.

**Внимание!**

Служба технической поддержки не даёт советов по прохождению игр.

# ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

**Предмет соглашения.**

Настоящее соглашение заключается между производителем прилагаемого программного продукта — GFI (далее — Производитель) и Вами — конечным пользователем продукта. Соглашение определяет отношения между Производителем и Вами, возникающие в процессе использования продукта.

**Предоставление лицензии**

Производитель предоставляет Вам неисключительное право (лицензию) на использование прилагаемого программного продукта и сопровождающей его документации (далее — Программа).

Программа включает в себя многие компоненты, и настоящее соглашение распространяется на Программу как неделимое целое. Право на использование Программы не дает права на использование ее компонентов по отдельности.

Пользоваться Программой разрешается только одному человеку, он может установить Программу на несколько компьютеров, но Программа не может одновременно работать в двух различных местах. Использование Программы на двух или более компьютерах одновременно является нарушением условий лицензионного соглашения.

Вы имеете право пользоваться услугами бесплатной службы технической поддержки Производителя. Эта возможность будет предоставлена Вам после получения Производителем заполненной регистрационной карточки, имеющейся в комплекте приобретенной Вами Программы.

**Авторское право**

Авторское право на все копии Программы принадлежат Производителю и защищено законодательством Российской Федерации.

**Ограничения**

Вы не имеете права:

1) копировать Программу полностью либо в частности,

2) разбирать, дизассемблировать и изменять Программу, использовать ее компоненты в каких-либо других продуктах без письменного разрешения Производителя;

3) передавать другому лицу права, предоставляемые Вам настоящим соглашением (путем продажи, проката, аренды Программы);

4) если Программа имеет защиту от несанкционированного использования, действовать в обход этой защиты или удалять ее;

5) удалять либо исправлять в Программе любые знаки о праве собственности/авторском праве на продукт.

В случае нарушения Вами какую-либо из положений настоящего соглашения, оно считается утратившим силу.

**Гарантии**

Производитель гарантирует, что работа Программы будет соответствовать описанию, данному в ее документации. Производитель также гарантирует отсутствие дефектов носителей информации (при условии их надлежащего использования) в части материалов и качества изготовления в течение 90 (девяноста) дней с момента продажи данной копии Программы.



Производитель не гарантирует, что Программа будет полностью свободна от ошибок, или что все ошибки будут исправлены. Производитель также не гарантирует совместимости Программы с продуктами других фирм, а также с версиями операционных систем, выпущенных после выхода Программы.

**Ответственность Производителя.**

В случае обнаружения каких-либо дефектов продукта ответственность Производителя сводится к замене дефектного экземпляра Программы либо возмещению ее стоимости. В последнем случае настоящее соглашение расторгается и дефектный экземпляр возвращается Производителю.

# ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

## МиСТ ленд – ЮГ

**Директор отдела локализации**

Максим Сухов

**Звук**

Павел Ануфриев

**Корректура**

Ирина Данчеева

**Графика**

Наталья Грехнёва

**Ведущий тестер**

Никита Грабарник

**Тестеры**

Антон Подушайло
Александр Палилов
Максим Коварский
Павел Мурадов
Станислав Морозов



## Компания «Руссобит-М»:

**Генеральный директор**

Ирина Мизрахи

**Начальник отдела маркетинга**

Михаил Каменецкий (Mikhail Kamenetskiy)

**PR–менеджеры**

Виктория Трикоз (Viktoria Trikoz)
Ксения Амелина (Ksenia Amelina)
Илья Козенев (Iliya Kozenev)

**Менеджер по полиграфии**

Виктория Антонова (Viktoria Antonova)

**Дизайнеры**

Евгений Шачек (Shachek Evgeniy)
Софья Мухачева (Sofia Mukhachyova)

**Копирайтер**

Дмитрий Акенин (Dmitriy Akenin)

**Начальник отдела контроля качества**

Денис Колчанов (Kolchanov Den)

**Бета–тестеры**

Алексей Ибадов (Alex Ibadov)
Алексей Блинов (Alex Blinov)

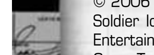
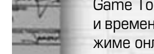
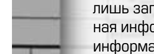
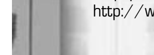














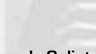
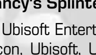
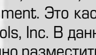
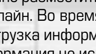
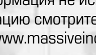


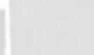


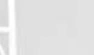
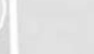


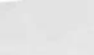




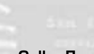
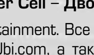
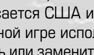
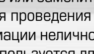
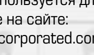
















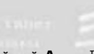
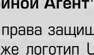
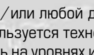
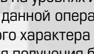
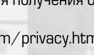
















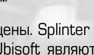
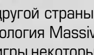
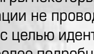
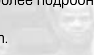
















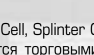
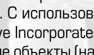
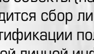
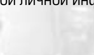
















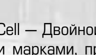
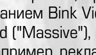
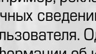
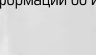
















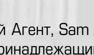
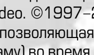
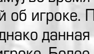
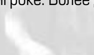










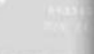










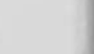
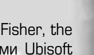
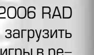
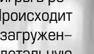
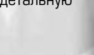
































**Tom Clancy's Splinter Cell – Двойной Агент™**

© 2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Splinter Cell, Splinter Cell — Двойной Агент, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, а также логотип Ubisoft являются торговыми марками, принадлежащими Ubisoft Entertainment. Это касается США и/или любой другой страны. С использованием Bink Video. ©1997–2006 RAD Game Tools, Inc. В данной игре используется технология Massive Incorporated ("Massive"), позволяющая загрузить и временно разместить или заменить на уровнях игры некоторые объекты (например, рекламу) во время игры в режиме онлайн. Во время проведения данной операции не проводится сбор личных сведений об игроке. Происходит лишь загрузка информации неличного характера с целью идентификации пользователя. Однако данная загруженная информация не используется для получения более подробной личной информации об игроке. Более детальную информацию смотрите на сайте:
http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm.









© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.